El Confidencial
EL DIARIO DE LOS LECTORES INFLUYENTES

Érase una vez en Españistán

J. Marcos. Lisboa
18/12/2013 (06:00)

La troika llega a tu casa. Y esta vez no puedes mirar hacia otro lado porque la responsabilidad es exclusivamente tuya. Llegados a este punto, la única posibilidad de éxito pasa por que la visita te sorprenda con las mejores *piezas* de tu lado: **políticos corruptos**, **banqueros especuladores**, **elecciones fraudulentas**, sindicatos comprados y grupos sociales vendidos. Sólo así conseguirás salir airoso del juego de mesa que acaba de aterrizar en España y Grecia, tras una primera versión de éxito en Portugal.

'¡Que viene la troika! **Érase una vez en Españistán'** no tiene nombres propios, pero tampoco hacen falta. Las cartas caricaturizan con perfecto mimetismo a unos protagonistas identificables sin necesidad de imaginación alguna. El título de cada uno de los naipes habla por sí solo: *El Silencioso* (para el presidente del Gobierno, un Mariano Rajoy retratado llevándose las manos a la cabeza, metida en un viejo televisor); *El Segundón* (el líder de la oposición, Alfredo Pérez Rubalcaba, alza las suyas en clara señal de victoria… subido al segundo peldaño de un podio); *El Más Liante* (el presidente de la Generalitat, **Artur Mas**, aparece tijera en mano, dispuesto recortar Cataluña de un mapa ibérico); y *La Veleta* (la líder de UPyD, Rosa Díez, cabalga sobre la parte alta de una giralda).

"Hemos tenido total libertad para elegir a los personajes, aunque no ha sido fácil. **La selección fue complicada ya que hay mucha corrupción y nos acabaron faltando cartas**", confiesan Gregorio Morales y Jordi Gené, los encargados de la adaptación española y creadores del proyecto de diseño de juegos Piu con Jocs. De su punto de vista, y de las ilustraciones de Jaume Capdevila (Kap), han salido las sátiras para un juego en el que no faltan la alcaldesa de Valencia, **Rita Barberá**, quien, subida a un flamante Fórmula Uno, recorre la Ciudad de las Artes y las Ciencias; el expresidente de Caja Madrid y exministro del PP, **Rodrigo Rato**, fumándose un enorme habano sobre el que se lee la inscripción 'preferentes'; el actual ministro de Hacienda, Cristóbal Montoro, ordeñando una vaca escuálida; ni el extesorero del PP **Luis Bárcenas**, que reparte sobres caracterizado como la diosa india Vishnú.

La lista es extensa: hay sindicatos, hay clubes de fútbol, está la Iglesia y está el Opus Dei, están los tertulianos de televisión y está la '(in)Seguridad Social', en **un planteamiento en el que también tienen cabida los aeropuertos sin gente**.

La idea original surgió en una de esas interminables sesiones de juego que reunían a Carlos Mesquita, Pedro Santos, Marco Vela y André Pereira, los cinco responsables de la editora lusa Tabletip Games. Nació de "la necesidad de traducir alguna de las situaciones que vivimos, **de la frustración y la desilusión con el sistema y con sus maniobras detrás de los bastidores**", explica Mesquita a *El Confidencial*.

Invirtieron 10.000 euros y se lanzaron a la financiación colectiva a través del *crowdfunding*, que les dio su primer empujón. **Vendieron todas las unidades en menos de cuatro semanas**.

Eso fue el año pasado y ahora han decidido actualizar la versión lusa (basado en realidad en un país 'ficticio' llamado Portugalandia) y exportar además el concepto a España (Españistán) y a Grecia (Angelanistán), en una primera edición de 3.000 unidades.

Los desvirtuados entresijos de la democracia

El elemento lúdico no ensombrece que detrás del planteamiento hay un evidente acento crítico "que **pretende transmitir las dinámicas del poder** y los desvirtuados entresijos de la democracia, mostrar en definitiva cómo estamos a merced de los grupos de influencia", explican los responsables de Tabletip Games. Lo importante no es ganar las elecciones, sino atraerse los favores de los diferentes grupos de influencia (financieros, mediáticos, sociales, sindicales). De hecho, "tener más votos no significa inmediatamente la victoria. El juego se gana con poder", continúa Mesquita.

"**Poca gente buena hay en Españistán. Corrupción en esencia**", inciden desde Piu con Jocs. Las cartas de eventos como una huelga, una subida de impuestos, una valoración de *rating* e incluso la propia jornada electoral van decantando los puntos hacia uno u otro lado. **Gana quien más y mejor manipule, influya y corrompa**, paraísos fiscales y prima de riesgo incluidos.

La industria de los juegos se frota las manos cada vez que se aproximan las fechas navideñas. Y más en tiempos de crisis, a cuyo frío han nacido propuestas como el Monopoly (**popularizado tras el crack del 29**), el Trivial (con la primera crisis del petróleo, en 1973) y Los Colonos de Catán (a rebufo de la reunificación alemana). Tampoco es la primera vez que el mercado apuesta por dar la vuelta al concepto de éxito, con precedentes como Bancarrota (cuyo eslogan erza: el juego en el que gana quien pierde), MAD (el mundo al revés: quien pierde… ¡gana!) e Illuminati (el juego de la conspiración), entre otros.

Sumido en un programa de austeridad que finaliza el próximo junio y bajo el temor de un segundo rescate que de vez en cuando hace temblar al país, Portugal exporta una sátira de la troika, en forma de cartas. El punto final (del juego) lo pone la repentina aparición del naipe ¡Llegó la troika!, que caricaturiza con hombres de negro, traje, corbata y maletín, a la triada formada por la Comisión Europea, el Banco Central Europeo y el Fondo Monetario Internacional.

La versión española, con un precio aproximado de 20 euros y recomendada a partir de los diez años, está distribuida por la compañía Devir. **La experiencia lusa augura una buena aceptación en los mercados griego y español**. Los fundadores de Tabletip Games se guardan una anécdota para el final: visitaron la Asamblea de la República para contar su experiencia con el *crowdfunding*, y **fueron sorprendidos por dos políticos que ya habían comprado el juego**. Ambos les trasladaron algunas dudas sobre cómo jugar. Ya lo advierte el manual de instrucciones: "Cualquier parecido con entidades o personas reales es pura coincidencia".